

SAOMI (SAOENG MIMPI): EDUKASI CERDAS MEMBANGKITKAN JUTAAN PELANGI

Bayu Styawan¹⁾, Venza Rhoma Saputra²⁾, Ima Miratunnisa³⁾, Indra Alamsyah⁴⁾, dan Anom Sulardi⁵⁾

⁽¹⁾Manajemen Hutan, Fakultas Kehutanan, Institut Pertanian Bogor

email: bayu_styawan35@yahoo.com

⁽²⁾Manajemen Hutan, Fakultas Kehutanan, Institut Pertanian Bogor

email: venza.rhoma@gmail.com

⁽³⁾Manajemen Hutan, Fakultas Kehutanan, Institut Pertanian Bogor

email: miratunnisaa@gmail.com

⁽⁴⁾Silvikultur, Fakultas Kehutanan, Institut Pertanian Bogor

email: alamsyahsetia@yahoo.co.id

⁽⁵⁾Ilmu Teknologi Kelautan, Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan, Institut Pertanian Bogor

email: anomnom.94@gmail.com

Abstract

Statistical Data from the Ministry showed that Social abandoned children in Indonesia reached 4.8 million children. Most of them are accommodated in orphanage. But the orphanage they lived is still much less fulfilled facilities, so that they tend to get bored with the activities in the orphanages. It needs other activities that could eliminate their bored feeling. One of the methods is smart education activity such as an introduction to the profession, self-employment training, and write training. After smart education activities implemented at the orphanage, it will open their mindset and will increase their independence.

Keywords: *orphanages, abandoned children*

1. PENDAHULUAN

Perjalanan hidup seorang anak tidak selamanya berjalan dengan mulus. Beberapa anak harus berpisah dengan keluarga karena suatu alasan, sehingga menjadi yatim, piatu atau yatim-piatu bahkan mungkin menjadi anak terlantar. Kondisi ini menyebabkan adanya ketidaklengkapan di dalam keluarga. Ketidaklengkapan ini pada kenyataannya secara fisik tidak mungkin lagi dapat tergantikan, tetapi secara psikologis dapat dilakukan dengan menciptakan situasi kekeluargaan dan menghadirkan tokoh-tokoh yang dapat berfungsi sebagai pengganti orang tua. UUD 1945 pasal 34 ayat 1 menyatakan bahwa: “Fakir miskin dan anak-anak yang terlantar dipelihara oleh negara”. Namun secara umum seyogyanya anak-anak yatim, piatu, yatim-piatu, dan anak terlantar (selanjutnya dalam naskah ini disebut “yapi yapiter” yang merupakan singkatan dari yatim, piatu, yatim-piatu dan anak terlantar) merupakan tanggung jawab semua orang.

Berdasarkan data statistik Kementerian Sosial tahun 2011 menunjukkan bahwa anak-anak terlantar di Indonesia mencapai 4,8 juta anak dan anak yatim-piatu mencapai 3.5 juta. Pada kenyataannya, hanya sedikit orang yang peduli dan bersedia membimbing anak-anak tersebut. Anak-anak dengan kekurangan seperti itu kemungkinan besar akan mengalami kesulitan, baik dalam membentuk kepribadiannya maupun dalam menggapai mimpi-mimpinya karena kurangnya pendidikan dan perhatian dari orang tua, serta minimnya dana yang dimiliki. Peran serta masyarakat dalam memupuk kepercayaan diri anak-anak tersebut mulai banyak terealisasi dengan banyaknya panti asuhan yang membantu anak-anak untuk bisa menjalani kehidupan yang lebih layak. Namun, ketersediaan tempat tinggal seperti itu belum cukup dan perlu disertai dengan upaya-upaya yang bisa membangkitkan rasa percaya diri mereka dalam menjalani kehidupan agar bisa menggapai mimpi-mimpinya.

Tujuan kegiatan ini adalah melaksanakan aktivitas berupa edukasi cerdas yang sangat diperlukan sebagai upaya untuk bisa membangkitkan kepercayaan diri anak-anak “yapi yapiter” sehingga timbul kembali semangat mereka untuk berusaha membangun mimpi dan menggapai cita-cita, serta hilangnya perasaan yang membuat mereka merasa berbeda dengan anak-anak lain yang jauh lebih beruntung dari mereka, yaitu anak-anak yang memiliki orang tua lengkap dan mampu memberikan apa yang diinginkannya, baik berupa kasih sayang maupun materi.

Manfaat yang diharapkan setelah terlaksananya kegiatan ini adalah (a) sebagai cerminan untuk anak-anak lain agar mereka bisa memanfaatkan kemampuannya dengan baik, (b) Meningkatkan kepedulian mahasiswa terhadap masalah sekitar, dan ikut berperan dalam mencari jalan keluarnya, dan (c) meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam menciptakan inovasi untuk permainan anak-anak yang sarat edukasi.

2. METODE

Sasaran kegiatan SAOMI adalah PSAA Raksa Putra yang berlokasi di Jalan Sindang Barang Pilar 1 No. 33 Kelurahan Sindang Barang Pilar 1 Kec. Bogor Barat. PSAA Raksa Putra terdiri dari anak yatim, piatu, yatim piatu, dan kaum duafa. Jumlah anak sebanyak 35 orang sedang berada di bangku SD, SMP, dan SMA. Aktivitas yang dilakukan oleh pihak panti panti kurang beragam sehingga membuat anak jenuh dan bosan.

Kegiatan Pengabdian Masyarakat SAOMI dilakukan dalam bentuk pembelajaran edukatif yang dikombinasikan dengan permainan cerdas yang dapat membuat anak-anak tertarik dan terhibur serta memberikan pandangan kepada anak-anak tentang masa depan. Interaksi antar personal di dalam pembelajaran serta permainan meningkatkan kecerdasan dalam berkomunikasi dan berinteraksi. Program kegiatan melalui media permainan “balon profesi” berupa pemberian materi melalui drama diharapkan dapat mengembangkan imajinasi anak-anak dan mengetahui cerminan profesi yang cocok dengan diri mereka.

Kegiatan lain yang dikemas secara menarik yang disebut “pohon impian” diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai harapan anak-anak di masa yang akan datang dengan menggantung secarik kertas yang sudah mereka tulis tentang impian mereka kelak di masa depan di “pohon impian” tersebut. Kegiatan kewirausahaan disampaikan melalui media “kolam uang”. Anak-anak dilatih bagaimana cara berwirausaha dengan praktik langsung menebar benih lele di kolam yang dibuat di sekitar panti sampai ke tahap pamanenan. Program inti untuk mengembangkan minat anak dalam menulis adalah “catatan pelangi”, anak-anak dibina untuk menulis cita-cita, impian, dan kehidupan mereka. Cerita-cerita mereka akan dikemas dan dibukukan serta dipublikasikan untuk menginspirasi para orang tua agar membimbing anak mereka.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan-kegiatan yang kami laksanakan, ketercapaian dalam memotivasi anak-anak yapi-yapiter dapat dilihat dari hasil sebelum dan sesudah kegiatan yang kami laksanakan. Sebelum kegiatan banyak dari anak - anak tersebut kurang bersemangat dalam menjalani kehidupan mereka sehari-hari. Penyebab mereka seperti itu karena kurangnya media dalam mengaplikasikan bakat-bakat mereka serta kurangnya perhatian yang lebih dari pengasuh panti sehingga kehidupan dipanti asuhan menjadi terlalu monoton.

Setelah kegiatan yang kami laksanakan terlihat perbedaan dari sebelumnya. Rangkaian kegiatan “kolam uang” dari pelatihan budi daya ikan, penebaran bibit, pemberian pakan serta pemeliharaan ikan mampu memunculkan jiwa kemandirian dan wirausahawan kepada anak yapi-yapiter. Semangat untuk menempuh pendidikan dan berpretasi muncul dari benak anak-anak tersebut, mereka yang dulunya tertutup sekarang menjadi lebih terbuka melalui kegiatan penulisan “catatan pelangi”, mereka sudah berani mengungkapkan perasaannya.

4. KESIMPULAN

Kegiatan anak yapi-yapiter yang menjenuhkan dapat diatasi dengan edukasi cerdas yang dirangkum dalam kumpulan games menarik. Program Kreativitas Mahasiswa Pengabdian Masyarakat (PKMM) SAOMI merupakan salah satu bentuk kepedulian mahasiswa dalam membantu membenahi sikap dan psikologi yapi- yapiter. Melalui beberapa program kegiatan SAOMI mampu menggugah

semangat anak, menggali bakat terpendam untuk diekspresikan melalui karya kreatif mereka, dan menghasilkan output sebuah catatan inspiratif, yaitu “Catatan Pelangi”. Kegiatan berjalan lancar, dampak kegiatan melebihi target yang direncanakan. Pemantauan dan kegiatan edukasi cerdas selanjutnya kami serahkan kepada pihak pengasuh panti, sehingga bisa meruba aktivitas yang monoton menjadi bervariasi.